Criação de cenários

Olá! Vamos começar essa aula olhando ao nosso redor. Em que cenário você está? Como são os móveis, objetos, iluminação, decoração, cores?

Agora tente interpretar os significados desse cenário para a sua vida e história. Que história você contaria a partir do lugar onde você está?

Nessa aula vamos falar sobre criação de cenários. Para isso vamos passar pela seguinte trilha:

1. Princípios de ilustração de cenários;
2. Planos;
3. Ponto de Fuga na Prática;
4. Projeção Isométrica na prática.

Vamos começar? Para o infinito e o além....

1. Princípios de ilustração de cenários

As paisagens sempre colaboraram conosco, elas não passam diante de nós e saem correndo. **Paisagens são pacientes.** Olhando uma paisagem podemos desenhá-la com calma. Para criar um cenário é importante observarmos com calma as paisagens, objetos e coisas que estão ao seu redor (SCHEINBERGER, 2017, p. 80).

Para criar vídeos, peças de teatro, filmes, ilustrações, jornais, jogos e quaisquer outras aplicações audiovisuais, a cena sempre existe e é fundamental. Isso porque ajuda na narrativa. O cenário cria um ambiente propício para a narrativa e ajuda a fortalecer a mensagem transmitida.

Um cenário é composto de elementos físicos e/ou virtuais que definem o espaço cênico, bem como todos os objetos no seu interio mo cores, texturas, estilos, mobiliário e pequenos objetos, todos com a finalidade de caracterizar o personagem, e tendo como base os perfis psicológico e econômico determinados na sinopse ou em um briefing.
Vejamos a seguir uma imagem do filme Os Incríveis da Pixar/Disney:

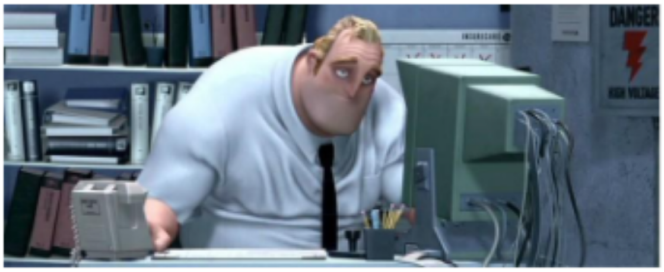

Figura 1 – Sr. Incrível trabalhando em uma corretora de seguros.

Vamos analisar essa imagem: o Sr. Incrível está em uma sala de escritório nada funcional para ele, a mesa tem quase o tamanho dele, o computador mais baixo que ele e cheio de fios, ao redor podemos perceber muitos objetos, no armário vemos várias pastas desorganizadas, um quadro de energia a direita além de um calendário. O cenário cheio de detalhes deixa a figura do personagem em uma situação claustrofóbica e em uma postura nada confortável.
Se você já assistiu a esse filme, provavelmente saberá que o cenário representa um fator muito relevante na narrativa desse ato. Se você não assistiu #FicaDica.
Uma forma de conseguir um efeito emocional por meio do cenário é usando as técnicas e conceitos de planos emprestados da arte e do cinema.

2. Planos

Segundo Felix Scheinberger (2017), podemos aprender a desenhar muito com os filmes de faroeste. Esse gênero cinematográfico explica de maneira bastante clara como funciona uma das técnicas básicas do desenho: estamos falando aqui dos **planos**.

Plano é uma da palavra comum e ambígua no cinema, isso ocorre pelo fato dela ser uma noção da estrutura do filme, mas ta ı n o principal componente do enquadramento de uma cena.
De acordo com o tipo de enquadramento usado em sua ilustração, você conseguirá, dar a ela uma carga emocional diferente. “A alternância entre os diferentes planos dará mais personalidade a seus desenhos” (SCHEINBERGER, 2017). Por isso é importante você conhecer os tipos de planos mais comuns:

Plano Aberto ou Visão Panorama: É o plano em que o tema está mais distante do espectador. Trata-se, por exemplo, do plano em que são apresentadas as paisagens. Os temas aparecem pequenininhos no desenho. Sua principal função é a de ambientar o público, ou seja, mostrar o lugar que rodeia os personagens.

Figura 2 – Exemplos de Plano Aberto. Fontes: SCHEINBERGER e NETFLIX

Plano Geral: Neste caso, o personagem aparece bem mais perto do espectador, ou seja, em sua vizinhança imediata, a cerca de 10 metros de distância. Ele serve para estabelecer uma relação temática entre o personagem e o espaço.

Figura 3 – Exemplos de Plano Geral. Fontes: SCHEINBERGER e o filme Blade Runner

Plano Americano: Nesse plano, a imagem mostra a pessoa tão próxima que sua representação é cortada no joelho. Esse

enquadramento possibilita a apresentação das expressões dos personagens.

Figura 4 – Exemplos de Plano Americano. Fontes: SCHEINBERGER e o Jogo Tomb Raider

Plano Curto: Esse plano é geralmente usado em ambientes fechados. Ele também mostra o motivo escolhido de maneira cortada, por exemplo, no caso de uma pessoa sentada a uma mesa.

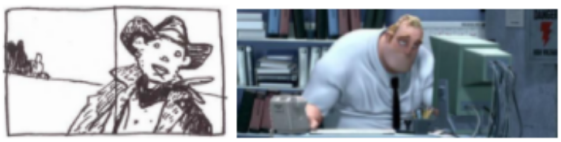

Figura 5 – Exemplos de Plano Curto. Fontes: SCHEINBERGER e Os Incríveis

Primeiro plano ou close-up: O Close-Up mostra a cabeça, o rosto e, às vezes, apenas detalhes da pessoa, como seus olhos. Esse plano pode dar foco aos sentimentos do personagem, com a câmera bastante próxima. Normalmente, ela se concentra na figura humana dos ombros para cima.

Figura 5 – Exemplos de Plano Curto. Fontes: SCHEINBERGER e O Regresso

Esses são os principais planos que podem demonstrar o cenário. Existem outros planos onde o foco está no personagem e/ou objeto. É o caso do:

- Primeiríssimo Plano;
- Plano Detalhe.

“Ao desenhar, tente usar diversos planos de maneira consciente. Desenhe, por exemplo, o mesmo tema em diferentes planos ou conte uma história por meio de uma alternância planejada dos planos usados”.

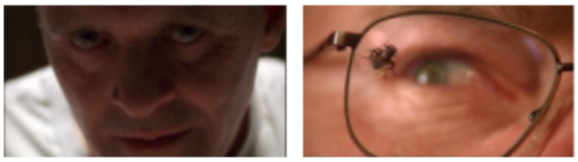

Figura 6 – Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe. Fontes: Orion Pictures

3. Ponto de Fuga na Prática

> “A coisa mais importante que você precisa saber sobre perspectiva, na verdade, você já sabe: tudo aquilo que está perto de nós parece maior do que quando está afastado.[...] E o segredo da perspectiva está em conseguir transferir esse fenômeno para o papel” (SCHEINBERGER, 2017).

Figura 7 – Diferentes pontos de fuga e vistas. Fonte: SCHEINBERGER, 2017, p. 76.

Já falamos anteriormente, em outras aulas sobre a perspectiva usando o ponto de fuga, mas para a criação do cenário ela é fundamental!

> Normalmente, usamos um ou dois pontos de fuga, dependendo de quantos lados vemos de um objeto. Na arquitetura, por exemplo, esses dois pontos de fuga podem ser dois lados de um edifício. Os dois pontos de fuga na perspectiva de dois pontos estão sempre situados em uma linha no horizonte e, assim como na perspectiva de um único ponto, sempre na altura dos olhos. De toda forma, também nesse caso a perspectiva e os pontos de fuga dependem do ponto de vista do observador. (SCHEINBERGER, 2017, p. 76)

4. Projeção Isométrica na prática

Vamos praticar? Faça do download e instalação do software Inkscape, depois clique o atalho “Ctrl+Shift+D” vai aparecer provavelmente a seguinte janela:

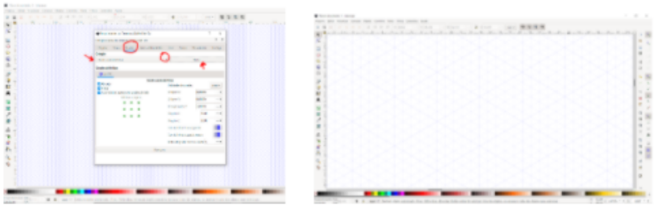

Figura 8 - Configuração do Inkscape para o desenvolvimento de uma ilustração isométrica.

Agora clique em grades e crie uma grade axonométrica. Depois é só você usar a ferramenta Bézier para criar os pontos e retas do seu cenário.
Explore a sua criatividade e compartilhe o resultado com seus amigos e familiares. Espero que tenha gostado e... **Até a próxima aula!**

Atividade Extra

Gaste seu tempo assistindo a dois filmes de animação em 3d ou 2d e analise o estilo de cenário de cada um deles. Tente fazer um registro de cada um, onde você define:

- O tipo de formas usadas
- Os elementos visuais recorrentes
- O tipo de composição mais comumente usado
- Planos encontrados
- As formas que são opostas e aquelas que são harmonizadas (geométricas versus orgânicas, etc.)

Compartilhe seus filmes favoritos e conte-nos um pouco sobre sua análise no fórum. **Bom divertimento!**

Referência Bibliográfica

- DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. **Curso de design gráfico.** São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- ROBERTSON, S. BERTLING, T. **How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination.** Los Angeles: Design Studio Press, 2013.
- Scheinberger, F. **Sketchbook sem limites: o companheiro de viagem do urban sketcher**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.
- ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração.** Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ROSA, P. **A arte da ilustração vetorial: conceitos, ferramentas e técnicas.** Lençõis Paulista: Fábio Rosa, 2017.